NELMON J. SILVA JR.

PROPRIEDADE INTELECTUAL LIVRE

APRENDA COMO REGISTRAR SUA PROPRIEDADE INTELECTUAL

Nelmon J. Silva Jr.

Propriedade Intelectual Livre

Edição Própria
Curitiba/Paraná/Brazil
2014

Agradecimentos:

Novamente dedico exclusivamente às três mulheres da minha vida,
Graziella Pia, Maria Eduarda, e Maria Paula,
razões de minhas melhores inspirações.

PREFÁCIO À PRIMEIRA EDIÇÃO

Desde há muito o homem preocupa-se com o registro de suas obras e inventos, razão pela qual, com uma linguagem simples e objetiva, o autor nos direciona neste universo de possibilidades.

Que Deus continue a nos agraciar com lucidez, para que possamos utilizar ao máximo esta obra assim prefaciada.

Graziella Pia de Miranda

SUMÁRIO

1. Breve Histórico

“A tutela dos direitos de autores de obras intelectuais tornou-se uma preocupação a partir do fim da Idade Média. Antes, a enorme dificuldade para se reproduzir manualmente os originais e distribuir as cópias era o suficiente para o exercício do controle sobre a divulgação de ideias. Junto com a invenção da imprensa e a facilidade de reprodução por ela trazida, vieram as preocupações dos soberanos com a democratização da informação.

Em 1557, dezoito anos após a introdução da máquina de escrever, Filipe e Maria Tudor deram a concessão do monopólio real de direito sobre as vendas à associação de donos de papelaria e livreiros. A associação passou a exercer censura sobre o conteúdo e os autores, impedindo a publicação de informações desfavoráveis à realeza. Tal privilégio relativo ao direito de cópia foi chamado de *copyright*. Desde sua origem, portanto, tratava-se de um direito garantido aos comerciantes de livros, e não aos autores propriamente ditos. Tal concessão durou cerca de duzentos anos e resultou na criação das legislações inglesa e norte-americana.

A primeira lei inglesa relativa aos direitos autorais é de 1710 e concedia ao criador o direito exclusivo sobre a cópia de um livro por 14 anos, renováveis por mais 14 caso o autor estivesse vivo quando da expiração do direito. Nos Estados Unidos, em 1790, foram criadas leis sobre patentes e direitos autorais em termos semelhantes, com o mesmo prazo de monopólio. Em 1831, o Congresso americano alterou o primeiro prazo estendendo-o para 28 anos, renováveis por mais 14 e, em 1909, ampliou também o período de renovação para mais 28 anos.

Já no século XX, sob pressão das indústrias culturais, iniciadas em 1955, o escritório de patentes desenvolveu um estudo com o objetivo de revisar as leis de direito autoral vigentes, com autorização do Congresso nacional norte-americano. A recomendação final do relatório previa a ampliação do período de renovação de 28 para 48 anos. A pressão exercida por organizações de escritores e as indústrias culturais era para que o prazo do direito autoral se estendesse por mais 50 anos após a morte do autor, adequando as leis referentes a direitos autorais à Convenção de Berna, datada de 1886 e que estabelecia regras para os direitos de propriedade intelectual no cenário internacional, ou seja, entre as nações.

Como não se chegava a um consenso, as votações foram adiadas diversas vezes, até que, em 1976, apesar de objeções do Departamento de Justiça, o Congresso aprovou uma nova lei de direitos autorais, concedendo o monopólio por toda a vida do autor mais 50 anos após a sua morte. No caso de trabalhos encomendados por empresas, o período de proteção ficou definido como 75 anos após a publicação ou 100 anos após a criação, o que fosse mais curto.

Em 20 de março de 1883, vários países se reuniram para firmar um tratado que assegurasse a propriedade intelectual de forma relativamente uniforme ao redor do mundo, mas garantindo relativa liberdade aos seus signatários. O resultado disso foi o tratado da Convenção de Paris para a Proteção da Propriedade Industrial. O tratado sofreu várias revisões desde então: em Bruxelas a 14 de dezembro de 1900; em Washington a 2 de junho de 1911; em Haia a 6 de novembro de 1925; em Londres a 2 de junho de 1934; em Lisboa a 31 de outubro de 1958; e, finalmente, em Estocolmo a 14 de julho de 1967. Esta última é a que vigora atualmente.

No Brasil, o referido tratado, em sua revisão de Estocolmo, entrou no ordenamento jurídico através do Decreto Nº 75.5722, de 8 de Abril de 1975, sendo sob a égide deste decreto promulgadas as demais leis brasileiras de proteção da propriedade intelectual.

No Brasil, a matéria está disciplinada principalmente pelas leis 9.279/96 (Marcas e Patentes); 9.456/97 (Cultivares); 9.609/98 (Software) e 9.610/98 (Direitos Autorais), 10.753/03 (Política Nacional do Livro), além de tratados internacionais, como as Convenções de Berna, sobre Direitos Autorais, e de Paris, sobre Propriedade Industrial, e outros acordos como o TRIPs (Trade Related Intelectual Property Rights). É também preceito Constitucional, estando arrolado entre os Direitos e Grantias Fundamentais, com previsão nos incisos XXVII, XXVIII e XXIX, em consonância aos incisos XXII e XXIII, do artigo 5º da Constituição Federal; sendo o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) o órgão brasileiro responsável pelo registro de marcas, patentes, desenho industrial, transferência de tecnologia, indicação geográfica, programa de computador e topografia de circuito integrado."[1]

2. Entidades Internacionais

"A Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) é uma entidade internacional de Direito Internacional Público, com sede em Genebra, integrante do Sistema das Nações Unidas. Criada em 1967, é uma das 16 agências especializadas da ONU, e tem por propósito a promoção da proteção da propriedade intelectual ao redor do mundo, através da cooperação entre Estados. Atualmente, é composta de 184 Estados-membros, e administra 24 tratados internacionais.

As primeiras tentativas de internacionalizar a proteção à propriedade intelectual, criando um sistema internacional de propriedade intelectual se deram em 1883, com a Convenção de Paris, pela Proteção da Propriedade Industrial (CUP) e a

1 http://pt.wikipedia.org/wiki/Propriedade_intelectual Acesso em 07.06.2013.

Convenção de Berma pela Proteção do Trabalho Artístico e Literário (CUB), respectivamente. Em 1893 a CUP e a CUB unificaram seus escritórios dando origem ao BIRPI (Bureaux Internationaux Réunis pour la Protection de la Propriété Intellectuelle, acrônimo francês que significa Escritório Internacional Unificado pela Proteção da Propriedade Intelectual), que teria a função de administrar ambos os acordos.

Após a Segunda Guerra Mundial, as discussões de caráter internacional passaram a se dar no âmbito da ONU, que, criou, em 1967, na Convenção de Estocolmo, a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI). A Convenção de Estocolmo estabeleceu os objetivos da OMPI e harmonizou os direitos de propriedade intelectual. A partir deste momento o BIRPI tornou-se a Secretaria Internacional da OMPI. A direção estratégica e as atividades da OMPI são definidas por seus Estados-membros. Atualmente são 184 Estados associados, ou seja, 90% (noventa por cento) dos países do mundo."[2]

3. Principais Tratados Internacionais

São os principais Tratados Internacionais o Acordo de Locarno; Acordo de Nice; Acordo de Estrasburgo; Acordo de Viena; Tratados de Sistema de Proteção Global; Tratado de Budapeste; Acordo de Haia; Acordo de Lisboa; Acordo de Madri; Protocolo de Madri; PCT (Tratado de Cooperação de Patente); Convenção de Berna; Convenção de Bruxelas; Tratado de Nairóbi; Convenção de Paris; Convenção de Roma; Tratado de Singapura; Tratado de Lei de Marca Registrada; Tratado de Washington; WCT (Tratado de *Copyright*); e WPPT (Tratado de Performances e Fonogramas).

4. Noções Básicas Sobre Software Livre

"Software livre é uma expressão formalizada pela primeira vez por Richard Stallman, no início do Projeto GNU, e posteriormente pela Free Software Foundation como braço legal do projeto.

Todo e qualquer programa de computador cuja licença de direito de autor conceda ao utilizador as seguintes 4 liberdades é considerado software livre:

- Liberdade 0: A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito.
- Liberdade 1: A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades. Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.

2 http://pt.wikipedia.org/wiki/Organização_Mundial_da_Propriedade_Intelectual Acesso em 07.06.2013.

- Liberdade 2: A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo.
- Liberdade 3: A liberdade de aperfeiçoar o programa, e redistribuir seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade possa se beneficiar. Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.

A realização de tais ações é reservada, pelo conceito de direito de autor, aos detentores dos direitos, que necessitam permitir, de forma explícita, estas liberdades recorrendo a uma licença de software livre. A remoção de qualquer uma das quatro liberdades descritas descaracterizaria sua condição de software livre.

Ao optar pela disponibilização de um software livre, seu criador deve escolher qual licença o software adotará. As licenças de software livre permitem que o desenvolvedor/criador abdique de alguns direitos seus, estabelecidos pelo copyright, determinando quais são esses direitos e suas condições de aplicação. Este documento (licença de software livre) é normalmente distribuído junto com o código-fonte do software.

A popularização das licenças de software livre se deve ao fato da garantia jurídica que estas fornecem aos utilizadores de que não estão cometendo atos de infração de direito de autoria ao copiar ou modificar o software. Qualquer desenvolvedor pode estabelecer e criar suas próprias licenças de software. Entretanto a Open Source Initiative (OSI) recomenda fortemente que sejam reaproveitadas as licenças disponíveis e consolidadas pela comunidade de software livre. Tanto a OSI, quanto o Projeto GNU páginas com um índice das principais licenças de software livre existentes e suas descrições.

As licenças podem ser separadas, normalmente, em três categorias, divididas de acordo com a presença de termos que impõem restrições de licenciamento na redistribuição ou criação de trabalhos derivados do original. Desta forma as Licenças são consideradas permissivas ou recíprocas. As recíprocas podem ser ainda consideradas parciais ou totais. A principal diferença é que as licenças recíprocas totais se caracterizam pela manutenção da licença original. As recíprocas parciais também podem ser conhecidas como *copyleft* fraco."[3]

5. Direitos Incidentes à Propriedade Intelectual

"Marca é uma representação (normalmente gráfica) de um nome ou abreviação deste. Incorporam-se à marca as palavras e/ou abreviações, tipo e tamanho das fontes utilizadas, cores empregadas no conjunto gráfico desta marca, bem como

3 http://propriedadeintelectuallivre.wordpress.com/2013/05/19/o-que-e-software-livre/. Acesso em 07.06.2013.

os demais elementos gráficos que a compõem. Porém, a criação de 1 nome comercial (o que podemos simplistamente entendê-lo como sendo uma Marca) sem o devido assentamento do registro em banco de dados específico e competente para tal, não torna-o(a) existente para fins judiciais. Devemos entender que Marcas são elementos abstratos, imaginários, não palpáveis, portanto necessariamente representados gráfica(simbológica)mente.

Ao seu turno, a Patente é o assentamento do registro referente aos direitos autorais de qualquer produção inédita com fins úteis ou utilizáveis. Essa produção pode ser representada por um produto industrializado ou artesanal, um artefato (manufaturado ou não), um programa de computador, ou até mesmo um arquivo executável no computador. Por exemplo, não ha como patentear a linha produtiva de copos de vidro, por exemplo. Igualmente não seria lógico patentear qualquer produto inédito sem possibilidade de uso. Como acontece com a Marca, não havendo registro da Patente da produção criada, esta não existe no universo jurídico.

Da mesma forma a Licença é o assentamento do registro de determinada propriedade intelectual sujeita ao registro da Marca ou Patente, sob a forma atributiva e fisicamente arquivada em sítios virtuais dos autores, mediante a execução de metadados exclusivos àquela Licença. Sublinho que os metadados são únicos e permanentes. Normalmente as licenças são mais abrangentes que as Marcas ou as Patentes pelas possibilidades das opções atributivas às Licenças desejadas. O reconhecimento relativo aos direitos autorais relativos as Licenças, normalmente são mais públicos do que nos casos envolvendo Marcas e/ou Patentes, vez que eletronicamente assentados esses registros das Licenças.

Para bem ilustrar, o assentamento do registro de determinada Marca ou Patente é demorado, e a publicidade quanto ao assentamento desse registro, via de regra dá-se mediante única publicação em veículos oficiais (por exemplo no Diário Oficial); ao contrário, nas Licenças, via de regra, são infinitamente mais céleres e dão-se diretamente nos sites dos respectivos autores, isso porque ao registrar determinado licenciamento, tal registro gera códigos-fontes exclusivos, os quais serão salvos como arquivo executável permitido somente pelo administrador do site, na forma de metadados, os quais são reconhecidos universalmente na web.

Essas diferenças quanto a forma de registro e de assentamento do registro das Licenças geram duas consequências imediatas: por exemplo, o consumidor ou usuário de determinado bem, produto, serviço, programa, arquivo executável, ou produção científica, ao visitar o site do autor toma imediato conhecimento quanto aos direitos reservados ao autor; noutra banda, possíveis representantes comerciais (ou não) ou distribuidores dessa propriedade intelectual, ao buscarem informações sobre ela, quando licenciadamente protegida, terão imediato resultado na busca, vez que o arquivamento do registro da Licença, dá-se eletronicamente.

Podemos afirmar sem medo do erro, que as Licenças são (comercial, científica, e artisticamente falando) muito mais objetivas (quanto à exploração da propriedade intelectual) do que as Marcas ou Patentes. Para simplificar o entendimento, por

hipótese, imaginemos as formas possíveis de resguardo dos direitos do autor, incidentes numa propriedade intelectual fisicamente materializada.

Na primeira hipótese, buscar-se-ia inicialmente o registro da Patente desse produto, e posterior à concessão deste, o registro da Marca que o batiza. Ainda assim, a soma desses dois registros (Marca e Patente) não seriam suficientes para limitar a forma de exploração do produto; na outra hipótese, no registro da Licença desse produto, é possibilitando ao autor a opção quanto às atribuições dessa Licença, ou seja, a forma pela qual irá(ão) limitar (direta e objetivamente) a forma de exploração do produto.

Em suma, as Marcas e Patentes tem longa e morosa tramitação para concessão dos respectivos registros, o que por óbvio torna-as onerosas; ainda, para a comprovação relativas a direitos, faz-se necessária a apresentação de documentos (normalmente na forma física). O contrário ocorre com as Licenças, que por suas características relativas à concessão do registro, e respectivo assentamento, são extremamente céleres; ao passo em que eventual comprovação quanto aos direitos de autoria, dá-se em tempo real, desde que o solicitante esteja conectado à rede universal de computadores.

Ulteriormente, devemos observar que, quanto a gestão que envolve direitos de autoria incidentes nas Marcas ou Patentes de propriedade intelectual, essa dá-se de forma menos desembaraçada em relação às Licenças, o que nessa quadra da evolução humana não se justifica(ria).”[4]

6. As Licenças Creative Commons

“As licenças *Creative Commons* são várias licenças de COPYRIGHT, publicadas primeiramente em 16 de dezembro de 2002 pelo *Creative Commons*, uma organização sem fim lucrativos fundada em 2001.

Várias dessas licenças, notadamente todas as licenças originais, garantem certos “direitos básicos”, como o direito de distribuir obras com direitos autorais sem modificações, a custo zero. Algumas das licenças mais recentes não garantem tais direitos.

As licenças *Creative Commons* estão disponíveis atualmente em 43 diferentes jurisdições pelo mundo, com mais de dezenove outras sob desenvolvimento. Licenças para jurisdições fora dos Estados Unidos estão sob a tutela da *Creative Commons* Internacional.

4 SILVA JR., Nelmon J. ***DIREITOS INCIDENTES À PROPRIEDADE INTELECTUAL***. Disponível em: http://ensaiosjuridicos.wordpress.com/2014/07/25/direitos-incidentes-a-propriedade-intelectual-nelmon-j-silva-jr/. Acesso em: 21.08.2014.

Todo o conjunto original de licenças garante os “direitos básicos”. Os detalhes de cada licença depende da versão, e compreende uma seleção de quatro condições:

- Atribuição (BY): Os licenciados têm o direito de copiar, distribuir, exibir e executar a obra e fazer trabalhos derivados dela, conquanto que dêem créditos devidos ao autor ou licenciador, na maneira especificada por estes.
- Uso Não comercial (NC): Os licenciados podem copiar, distribuir, exibir e executar a obra e fazer trabalhos derivados dela, desde que sejam para fins não-comerciais.
- Não a obras derivadas (ND): Os licenciados podem copiar, distribuir, exibir e executar apenas cópias exatas da obra, não podendo criar derivações da mesma.
- Compartilhamento pela mesma licença (SA): Os licenciados devem distribuir obras derivadas somente sob uma licença idêntica à que governa a obra original.

Há dezesseis combinações possíveis, das quais onze são licenças válidas do CC e cinco não são. Das cinco inválidas, quatro incluem ao mesmo tempo as cláusulas “nd” e “sa”, que são mutuamente exclusivas; e uma não inclui nenhuma das cláusulas. Das onze combinações válidas, as cinco que não têm a cláusula “by” foram removidas, já que 98% dos licenciadores pediam Atribuição. No entanto, elas permanecem no website para referência. Sendo assim, restam seis licenças de uso regular:

1. Somente atribuição (BY).
2. Atribuição + Uso não comercial (BY-NC).
3. Atribuição + Não a obras derivadas (BY-ND).
4. Atribuição + Compartilhamento pela mesma licença (BY-SA).
5. Atribuição + Uso não comercial + Não a obras derivadas (BY-NC-ND).
6. Atribuição + Uso não comercial + Compartilhamento pela mesma licença (BY-NC-SA).

Como exemplo, a licença de Atribuição do *Creative Commons* (BY) permite compartilhamento e reelaboração (derivativos), mesmo para uso comercial, desde que seja dada a atribuição. Atualmente todas as licenças requerem que se atribua o “autor original”. Deve-se dar a atribuição da “melhor maneira possível, usando a informação disponível”. Comumente isso implica:

- Incluir quaisquer avisos de direitos autorais (se aplicável). Se o próprio trabalho contém qualquer aviso de copyright lá colocado pelo detentor, deve-

se deixá-lo intacto, ou reproduzi-lo de modo satisfatório à mídia de republicação da obra.

- Cite o nome, pseudônimo ou *user ID* do autor, etc. Se se publica a obra na internet, é recomendável colocar o link do nome para uma página de perfil, caso exista alguma.

- Cite o título ou nome da obra, caso haja algum. Se o trabalho é publicado na internet, recomenda-se um link direto para a obra original.

- Cite sob qual licença *Creative Commons* a obra se encontra. Se é uma publicação na internet, é bom que o link da citação conduza à página da licença no website da CC.

- Mencione se a obra é derivada ou adaptada, além disso, precisa-se deixar claro que um trabalho é derivativo, e.g, "Essa é uma tradução para o português de [nome da obra original], de [autor]." ou "Roteiro baseado em [obra original], de [autor]."

Obras sob licença CC são protegidas pelas leis aplicáveis de *copyright*. Isso permite que as licenças *Creative Commons* sejam aplicadas a todo e qualquer trabalho protegido por lei de direito autoral, tais como: livros, peças, filmes, músicas, artigos, fotografias, blogs e websites.

Entretanto, a licença não deve modificar os direitos do *fair use* ou *fair dealing* ou exercer restrições que violem as exceções dos direitos autorais.Além disso, as licenças *Creative Commons* são não-exclusivas e irrevogáveis. Qualquer obra ou cópias da obra obtidos sob uma licença *Creative Commons* deve continuar a ser usado sob essa licença. No caso de obras protegidas por múltiplas licenças *Creative Commons*, o usuário pode optar por qualquer uma."[5]

7. As Licenças Públicas Gerais – GNU/GPL

"GNU General Public License (Licença Pública Geral), GNU GPL, ou simplesmente GPL, é a designação da licença para software livre idealizada por Richard Matthew Stallman em 1989, no âmbito do projeto GNU, da Free Software Foundation (FSF).

A GPL é a licença com maior utilização por parte de projetos de software livre, em grande parte devido à sua adoção para o projeto GNU e o sistema operacionalGNU/LInix. O software utilizado para administrar o conteúdo da Wikipédia é coberto por esta licença, na sua versão 2.0 ou superiores.

Em termos gerais, a GPL baseia-se em 4 liberdades:

5 http://propriedadeintelectuallivre.wordpress.com/2013/05/19/licencas-creative-commons/ Acesso em 07.06.2013.

1. A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade nº 0)
2. A liberdade de estudar como o programa funciona e adaptá-lo para as suas necessidades (liberdade nº 1). O acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.
3. A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo (liberdade nº 2).
4. A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie deles (liberdade nº 3). O acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.

Com a garantia destas liberdades, a GPL permite que os programas sejam distribuídos e reaproveitados, mantendo, porém, os direitos do autor por forma a não permitir que essa informação seja usada de uma maneira que limite as liberdades originais. A licença não permite, por exemplo, que o código seja apoderado por outra pessoa, ou que sejam impostos sobre ele restrições que impeçam que seja distribuído da mesma maneira que foi adquirido.

A GPL está redigida em inglês e atualmente nenhuma tradução é aceita como válida pela Free Software Fundations, com o argumento de que há o risco de introdução de erros de tradução que poderiam deturpar o sentido da licença. Deste modo, qualquer tradução da GPL é não-oficial e meramente informativa, mantendo-se a obrigatoriedade de distribuir o texto oficial em inglês com os programas.

A licença GPL foi originalmente publicada em Janeiro de 1989. No entanto, passado pouco tempo, ficou claro que o texto da licença comportava vários problemas, pelo que em Junho de 1991 foi publicada a GPL versão 2, sendo ao mesmo tempo introduzida uma nova licença LGPL. Em 2005, Stallman anunciou que estava a preparar uma nova versão da licença em conjunto com Eben Moglen. Essa nova versão, foi chamada de GPLv3 e o primeiro esboço foi publicado em 16 de janeiro de 2006, sendo a versão final lançada em 29 de junho de 2007.”[6]

8. Como Licenciar Artigos, Livros, e Demais Obras

Inúmeras são as possibilidades para o licenciamento de obras científicas, sendo que normalmente faz-se a seguinte citação ao fim do artigo:

6 http://propriedadeintelectuallivre.wordpress.com/2013/05/19/o-que-e-licenca-gnu/ Acesso em 07.06.2013.

Copyrigth **@ ANO - AUTOR. OPL v.1.0 – FSF/GNU GPL/Key administrated by: CC BY-NC-ND, v.4.0**

Ou ainda, pode-se simplesmente usar quaisquer desses ícones ao fim do artigo:

Para o licenciamento de livros, é viável a confecção de ficha catalográfica, como no exemplo abaixo:

AUTOR. *Obra***.** Editora: Local. Ano.

(Nr. Páginas) p.
ISBN_____
DOI______
L. 10753/03
Copyrigth: OPL v.1.0 – FSF/GNU GPL/Key administrated by: CC BY-NC-ND, v.4.0

v. Digital-Gratuita-Não Derivada

No meu caso específico, assim licencio meus livros:

Como ulterior sugestão, caso você ainda tenha dúvidas sobre a utilização da *Open Publication License*, envie e-mail para opal@opencontent.org.

9. Compêndio Legal

Nos links abaixo, tem-se integralmente as leis nacionais acima citadas:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9279.htm
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9456.htm
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.753.htm